Calma,
no es arte,
es solo Big Data

No hay barreras entre los diversos lenguajes creativos. Al principio, se escribía encima de los relieves sumerios, en las cerámicas cretenses, en paredes, en techos.

Hemos vuelto al origen. La literatura, el arte, la ciencia, la tecnología se conectan entre sí de una manera fluida y orgánica. Así pues, la sociedad tecnológica produce una expresión a su medida.

La división clara entre lo que es arte y lo que no ha comenzado a disolverse por completo. En lugar de enfocarse en categorías rígidas, muchos artistas contemporáneos fusionan varias disciplinas en sus obras.

La mezcla sin prejuicios de corrientes y estilos del pasado también es una característica prominente en la creación actual. Se comportan como exploradores que se adentran en un terreno desconocido sin tener un mapa que seguir.

La inteligencia generativa traduce sin problemas de una disciplina artística a otra, de un estilo a otro. Se comporta como un convertidor universal que pasa de lo escrito, a lo visual, a lo sonoro.

¿Qué es el arte? ¿Es esto una pintura? ¿una escultura? La tecnología inteligente nos obliga a ponerlo todo en duda.

De esta crisis de fe en la expresión humana puede salir un espíritu crítico que nos ayude a evolucionar. O puede que hunda aún más a la humanidad en la fantasía de sus fanatismos.

Lo más difícil para un artista siempre ha sido responder a qué hacer, seguido por el cómo hacerlo. Se necesita encontrar una respuesta novedosa y significativa a estas preguntas.

Las palabras pueden convertirse en la propia obra artística. El alfabeto de muchas lenguas son imágenes evolucionadas, simplificadas.

Los diferentes lenguajes mutan en un trasvase que tiene su origen en un pasado remoto.

El Quipu y el lenguaje binario tienen algunas similitudes. Ambos utilizan un sistema de codificación basado en la combinación de diferentes elementos. En el caso del Quipu, los incan empleaban nudos de colores en unas cuerdas posicionados a diferentes alturas para representar números y datos. En el lenguaje binario se utilizan el cero y el uno para representar información.

Ambos sistemas requieren de un cierto grado de interpretación por parte del receptor para poder decodificar y comprender la información contenida en ellos. En el caso del Quipu, los quipucamayocs o maestros de Quipu eran los encargados de interpretar los mensajes a partir de los nudos y colores. En el lenguaje binario, los ordenadores y dispositivos electrónicos utilizan algoritmos y programas para traducirlos.

Las primeras inteligencias generativas se basan en la conversión de un lenguaje a otro. Un texto pasa a ser algoritmos y complejas operaciones matemáticas. También una imagen, un vídeo, sonidos. Se reduce todo a cálculos que se pueden encarnar en la forma que desees.

Da igual el estilo, el autor, la disciplina artística, el lenguaje usado. La matemática ejecutada a un ritmo inhumano se expresa en cualquier idioma creativo con facilidad.

Los incas no dejaron una literatura como legado al usar el Quipu. Sus mensajes se destruían al transmitirse en un presente continuo. El arte

tecnológico tiende también a la autodestrucción. Nada queda, todo pasa. Lo importante es que la información siga fluyendo.

En su mayor parte, lo digital se archiva pero no se vuelve a consultar. Como un yacimiento por descubrir, su información queda sepultada. La única que usará toda esa masa inabarcable de datos será las inteligencias artificiales. Pero estas la descompondrá en abono para su propio crecimiento.

El arte tecnológico se reduce a datos generados a partir de otros datos. Así, hasta el infinito. El entrenamiento de la inteligencia no puede parar.

Se necesita el mayor número de datos posibles para engañar a los sentidos humanos.

Una respuesta maquinal tiene la apariencia de verdadera. Nos convence por su aparente objetividad.

Los humanos participan activamente en la labor de la inteligencia generativa. Pero su mayor virtud consiste en que esta humanidad permanece oculta. Sus resultados parecen que no tienen autor ni referencia concreta en la realidad.

La Inteligencia Artificial es alguien. Sus creaciones no salen de la nada. Pero ese alguien consiste en una humanidad convertida en datos de entrenamiento. Sus creaciones se basan en incontables realidades usadas como modelos para entrenarla.

Todo ello, vigilado y controlado por un ejército de ingenieros de datos, informáticos, científicos, matemáticos, psicólogos. Todo ello, propiedad de unos pocos.

La Inteligencia Artificial computa toda la humanidad y sus creaciones como una calculadora que genera nuevas combinaciones infinitas. Por tanto, pertenece a una conciencia global conectada guiada por las manos de nuestros amos.

Los algoritmos y las complejas operaciones de la IA son lo único que está protegido, oculto. El resto queda indefenso ante una nueva explotación: el convertirlo todo en datos. Pocos son conscientes que el Big Data se ha transformado en uno de los recursos más valiosos del planeta.

Toda expresión humana se convierte en información para volver a ser reproducida una y otra vez.

Calma, no es arte, es solo Big Data.

Si la Inteligencia Artificial se expresara con su propio lenguaje artístico no la comprenderíamos. Por tanto, se entrena sin descanso para adivinar qué obra nos gustaría crear.

Pero al imitarnos, confundimos a este inteligente convertidor universal con un organismo vivo. Si un animal pudiera expresarse en un lenguaje humano lo sentiríamos más cercano.

En esencia, son inteligencias esclavizadas y puestas al servicio de los usuarios. No tienen la voluntad de contradecir, ni autonomía expresiva o de pensamiento. Se comportan como el empleado ideal o como un funcionario eficiente.

No se debería llamar Inteligencia Artificial, sino Calculadora Humana.

Lo generado por estas Calculadoras Humanas procurá un arte sintético y evolutivo. Las operaciones de selección, mutación y cruce generacional repetidos una y otra vez, dará como resultado soluciones artísticas que premien la ley del término medio.

La creación de esculturas de datos, instalaciones inmersivas y muchos otros proyectos innovadores suelen tener fecha de caducidad. Se podrían clasificar dentro de una arquitectura efímera propia de una época concreta.

En ellas, la ilusión de un contenido profundo se pierde para quedarnos con la realidad de las formas aparentes. Lo importante son los datos, no lo que significan. Es decir, nos metemos dentro de la máquina.

También se pretende la alucinación del que se acerca a estos eventos artísticos. Se requiere que se abandone a los sentidos en una sobrecarga de estímulos atractivos.

La creación puede que empezara como la forma que tenían las personas de dejar una huella física de su paso por el mundo. De ahí que los primeros seres se mancharan las manos para imprimir sus palmas en la pared de una cueva.

A partir de ahora, se perderá por completo toda esa concepción primitiva y el arte será una forma de información de masas.

Solo nos quedaremos con el trampantojo, con el engaño que supone toda obra artística, toda expresión creativa humana. Quedará más a las claras que la expresión bella solo consiste en una alucinación que cualquiera puede producir.

Las inteligencias artificiales nos ayudarán a que el engaño de toda expresión que intenta reflejar la realidad, ya sea de forma artística o no, salga a la luz.

El mérito artístico quedará reducido a su esencia. Nos maravillaremos no de la belleza de una obra, sino de que esa obra fue realizada en el pasado por manos humanas. Nos quedaremos con las huellas físicas del paso de unas personas por este mundo.

No importa si el autor verdadero es el mismo que firma la obra. Ya sea otro ser humano, o varios seres humanos, fueron unas manos las que guiaron el pincel, el cincel, las que escribieron sobre una página.

El nuevo arte generativo no tiende a esa huella única. Todo se queda reducido a una expresión mental reproducible en varios medios. No hay un objeto único, ni una obra definitiva.

Lo que produce la IA sería algo que muchos crean para capturar algo que existe en incontables maneras diferentes.

Antes, la creación solía ser más solitaria. Esto no cambió incluso con la aparición de herramientas mecánicas como la cámara fotográfica o la cinematográfica. Un ser, o un grupo, apresaba y manipulaba un coto limitado de realidad o de sus pensamientos. Siempre fue así.

La creación artificial generativa es el ideal de la masa. Se termina con el aislamiento que antes suponía la creación artística en muchas de sus formas.

En el siglo XXI, se dividió el trabajo mental como forma de enseñar a la inteligencia artificial de forma más rápida y efectiva. Los *nemes* serían los encargados de registrar el mundo, de describirlo de forma exhaustiva. Los *nomes* serían los que darían un sentido a todos esos datos.

Tras ese hallazgo, todos participamos sin querer en la captura del universo para que la máquina aprendiera a imitarnos. Desde los usuarios a los autores, del presente y el pasado. Se excavaron las incontables imágenes y palabras indefensas en el espacio mental global.

El autor de, por ejemplo, una fotografía generada por IA no sería una sola persona, sino incontables, vivas o no. Lo que captura sería una monstruosa amalgama de otras fotografías que no tienen un concreto referente en una realidad, sino uno global de varias realidades.

El cerebro virtual ha usado a todo el acerbo vital de la humanidad para aprender a generar alucinaciones. Solo los humanos confundimos sus resultados con obras de arte, pensamientos profundos o bellos, con hechos contrastados.

Las corporaciones tecnológicas tienen como objetivo detectar las necesidades y deseos primarios para hacer que se usen sus plataformas para saciarlos. Si los humanos necesitan crear, ellas proporcionan una forma fácil de hacerlo. En esencia, necesitamos conexión y la buscamos en aplicaciones virtuales.

El término "alucinación IA" se utiliza metafóricamente para describir resultados inesperados, especialmente en el reconocimiento de imágenes. Las alucinaciones maquinales son similares a cómo los humanos ven rostros inexistentes sobre la superficie de muchos objetos.

Podemos ir poco más allá y decir que, en realidad, somos las personas las que alucinamos constantemente al interpretar cualquier creación de una IA como una obra de arte, cuando se trata simplemente de una combinación de datos con la que han sido entrenadas.

Las respuestas o resultados que percibimos como sobresalientes lo hacemos al alucinar de la misma manera que una IA alucina cuando falla.

Todo lo que la máquina genera, tanto de forma acertada como errónea, tiene como objetivo el engañar a los sentidos humanos para engancharlos a espejismos. Ahí radica lo esencialmente artístico del comportamiento de la Inteligencia Artificial. Por tanto, sus creaciones comparten ese ánimo de engaño y éxtasis que los humanos usaron siempre en sus creaciones.

Sólo el ser humano es capaz de tener en estima lo que la máquina designaría como error a evitar. Pero las inteligencias artificiales tienen a los resultados correctos.

Cuando aparece lo extraño, lo carente de significado aparente o el error salimos del encantamiento de la expresión humana. El bebé que intenta hablar pero solo produce balbuceos, nos lleva a ser conscientes de que hablar, en esencia, consiste en emitir sonidos.

Parte de la expresión artística participa de lo monstruoso, de lo único. Cuando un lenguaje se corrompe, somos conscientes del trance que supone dar un significado a algo. De ahí la fascinación de muchos creadores con el azar como motor de su expresión. O con lo fuera de la norma.

Cuando creamos de forma artificial, no somos conscientes de que el resultado obtenido es solo uno de los posibles. Intenta siempre acertar con la respuesta más plausible, la más lógica. Pretende acabar tus frases, ilustrar tus pensamientos basándose en cómo lo harían los demás, no tú.

Como una herramienta de "auto relleno", esa que es utilizada por un procesador de textos para ahorrar tiempo en la escritura, lo que quiere es que no pierdas el tiempo y que se pueda crear lo más rápido posible.

El encuentro entre la IA, la masa y la creación genera pura ironía. Se ha establecido como una forma de burlarse del elitismo en el mundo del arte, al mismo tiempo que celebra la cultura de masas. Al romperse con el misticismo, la magia o la espiritualidad en la creación, la expresión se vuelve un poco más fría, todo se pone "entre comillas".

Una poesía se reduce a una forma de luz que se mueve, los archivos digitales de una biblioteca sirven para producir una avalancha de estímulos visuales y auditivos. Se rompe con la ilusión de que unos signos puedan encerrar un contenido profundo y emocionante, con la ilusión de la sabiduría humana se pueda resumir en unas palabras.

Gracias a las nuevas inteligencias, nos damos cuenta de que lo sublime se reduce a una compleja secuencia de elementos que solo tiene sentido para los humanos. Por tanto, como un cazador imita el canto de un animal para atraer a su presa, las IA se dedican a camuflarse como generadora de contenido atractivo.

Lo digital ni se genera ni se destruye, solo se transforma. Por tanto, no existe, en el sentido en que no tiene una forma definitiva.

La Era de los Autores llega a su fin y se entra en la Edad de los Intérpretes. En ella, una mayoría se convertirá en meros vehículos propagadores de creaciones artificiales. El artista-mecenas encarga la obra y controla el resultado de un asistente maquinal que tiene en su mente todo y a todos.

Se produce la paradoja de que el pintor del futuro no tenga que pintar, ni el escritor escribir o el escultor esculpir. Esto supone un cambio de fase en la Historia de la Expresión Humana. Se comienza de nuevo. No se trata de una evolución o revolución de lo ya conocido.

La humanidad debe enfrentarse a la inevitable realidad de que parte de su propia existencia la vivirá en un colectivo espacio mental, virtual y artificial. Ya hemos comenzado a delegar nuestros sentidos en grandes corporaciones y gobiernos.

Nuestra percepción del mundo ya no nos pertenece en su plenitud. Está regida por inteligencias artificiales que modifican nuestro comportamiento y delimitan lo más íntimo y personal. Incluso cómo nos expresamos.

Generando creaciones antes de la llegada de la IA

Mimeografías (2010)

Durante mucho tiempo, no tenía sobre lo que escribir. Es decir, yo quería salirme de la norma, ir por un sendero que casi nadie había transitado. A principios de siglo, algunos usaban una herramienta que convertía el sonido en palabras escritas. Es decir, uno podía dictar un texto y la máquina lo copiaba. Por otro lado, otro programa tomaba un escrito cualquiera y lo convertía en un archivo sonoro, ofreciendo así una sencilla manera de obtener un audiolibro. Estas primitivas formas de ahorrarse el escribir y el leer me fascinaron.

Empecé a combinar ambas para llevarlas al error. Pues la verdadera creación se halla en lo inesperado, en la unión de dos cosas que no deberían juntarse pero que, al unirse, dicen la verdad o te emocionan de una forma misteriosa. Para ello tenía un texto como base a modificar y así llevarlo más allá, en donde vive el hallazgo creativo. Así que, con un primer programa, lo convertía en voz y luego, con otro, lo transcribía, siempre probando los límites para que ambos *software* cometieran numerosos fallos en la redacción final.
O sea, sin saberlo, me hallaba empleando un proceso parecido al que más tarde se usará con la Inteligencia Artificial creativa, que también necesita de un texto o datos previos que aprender para luego generar algo parecido. Otra característica parecida a la escritura con herramientas inteligentes se hallaba en que mi labor principal consistía en la edición y revisión del texto resultante. Pero, a diferencia de la IA gracias a mi método, la máquina lograba algo parecido a lo poético tras hacerla fallar en su intento de ser fiel en la réplica del texto previo. En definitiva, lo difícil con las máquinas consiste en hacerlas pensar lo que en apariencia está mal, o no tiene sentido, para así crear algo que no ha sido escrito antes incontables veces.
En vez de publicar el resultado por vías tradicionales, lo alojé en Google Sites, una plataforma que pretendía fomentar la colaboración entre varios autores, como aún se produce en la Wikipedia. Por tanto, quería que esta fuera una iniciativa de escritura automática colectiva, en la que otros autores podrían seguir mi método y así dar un paso más en la recién nacida Literatura Electrónica. Me parecía muy importante que no sólo la manera de crear fuera lo más novedosa posible, sino también la forma en la que se distribuían esas creaciones. Muchas veces los artistas prefieren reservar la originalidad a la hora de plantear sus obras, pero siguen los caminos trillados para distribuirlas o difundirlas en el sector cultural.
Incluso, me inventé un pseudónimo que fuera una marca, firmando como La Bodega, un proyecto cultural que consistía, por el momento, en las invenciones de una sola persona. Con ello me adelantaba a lo que sería lo habitual en el capitalismo tecnológico: la identificación total de la persona con una empresa. Ahora, no sólo se anima a convertirse en artistas, en innovadores, sino que se propone que todos seamos empresarios de nosotros mismos. En los artistas, la

identificación de la firma de las obras con el negocio, la promoción de la imagen propia o la explotación de los medios de comunicación parecía ser una norma exclusiva para ellos. Estas tácticas se han extendido a todos los negocios gracias a las plataformas sociales. Cualquiera que sea tu oficio, te verás obligado a representar tu trabajo día y noche, usando tu rostro y tus palabras, buscando un impacto en la audiencia virtual. Incluso, mostrarás cómo trabajas para que todos lo vean en sus pantallas, de la misma manera que un artista se exhibe en su taller mientras crea para alimentar la curiosidad de sus seguidores.

Para darle un nombre a mis hallazgos, escogí el término *mimeografía*, en honor a la escritura automática impulsada por los surrealistas y, sobre todo, en honor a Penelope Rosemont. Ella fue la creadora de los *mimeogramas.* Tras manipular una pequeña imprenta, el mimeógrafo, ella hacía que bailaran las frases y las palabras de un escrito hallando perlas en los errores inducidos. La pionera en el Arte Computacional Vera Molnar también creía en que lo valioso estaba en los errores inducidos a las primeras versiones limitadas de las Inteligencias Artificiales.

El primer libro (2013)

A partir de 2013, empecé a publicar mis experimentos literarios en Smashwords, una plataforma en la que los usuarios podían descargarse libros. Eran volúmenes con títulos como *El primer libro*, *El libro diario* o *El libro de las carcomas.* Además publiqué una limitada versión en papel de estos, en ediciones no venales y distribuidas mediante *bookcrossing*. Esta curiosa manera de distribuir los libros consiste en marcarlos con un número de serie y dejar el ejemplar en la calle para que alguien lo encuentre por casualidad. Una vez que lo hallaban y leían, en principio, deberían dejarlo otra vez en la calle, creando una cadena de préstamos. España era uno de los países en los que menos funcionaba este altruismo. La persona que encontraba un libro, se lo solía quedar para siempre.

El primer libro es una novela satírica sobre las empresas tecnológicas que se sirven del capital humano para desarrollar sus herramientas inteligentes y así

hacerlas más creativas. Muchos de sus pasajes avanzaron con fidelidad lo que sería noticia diez años más tarde.

En la trama se incluía un programa que redactaba textos según la voluntad del usuario, a la manera de muchos chats creativos que luego aparecerían en el mercado. Lo que escribí parecía un relato fantástico. Más tarde, sería nuestra realidad. La velocidad con la que estas inteligencias son capaces de buscar información y redactar, impresiona. Cuando escribí la novela, existían los primeros chat animados por inteligencia artificial. Pero nada hacía prever la velocidad y la precisión con las que la máquina se puso a pensar y crear.

En *El primer libro* intenté que fuera este ficticio software el que generara textos más artísticos que los creados por los escritores encargados de proporcionar tramas e ideas para desarrollar el primer personaje creado por IA.

No usé siempre el mismo método para escribir todos los textos generados por el ficticio programa. En la trama, lo primero que le piden los escritores es que redacte una letra para el Himno de España, algo que les parece muy difícil pues nadie ha logrado algo así. Para ello, busqué con una herramienta textual un listado de palabras que tuvieran algunas de las sílabas "es", "pa" o "ña". De esta manera, estos tres sonidos se van repitiendo durante la letra.

Además, volví a usar algunos primitivos programas de generación de textos como inspiración. Esta vez, los textos que me servían de base eran de lo más variado: desde guías literarias de la ciudad de Sevilla, a poemas de Cernuda o los textos que Marshall McLuhan escribió para su libro *Contraexplosión*, una reveladora mezcla de libro de artista y ensayo sobre los nuevos medios de comunicación.

De hecho, uno de los primeros textos generados por este imaginario programa textual en la trama, se basaba en las reflexiones del autor canadiense. Lo que hice esta vez fue recitar los textos de Mcluhan a una velocidad que hiciera que el software que transcribiera lo dicho en palabras escritas cometiera muchos fallos al no comprenderlas bien.

Edmundo, uno de los escritores reunidos en la sala, le ordena al software que genere un alegato contra la tecnología, como una broma.

Edmundo: Vamos a darle otra oportunidad. Le vamos a ordenar que escriba un panfleto contra la tecnología. Sería algo muy irónico ¿no?

Más de diez años más tarde, ha pasado algo parecido. En la recepción de la conferencia de desarrolladores de OpenAI en San Francisco, se congregó una multitud para presenciar críticas mordaces al arte creado con inteligencia artificial. Sin embargo, lo curioso es que esos ataques fueron generados por la propia IA. Alexander Reben, un artista formado en el Instituto Tecnológico de Massachusetts, combinó su código personalizado con el modelo de lenguaje GPT-4 para generarlos. Reben se convertirá en el primer artista en residencia de OpenAI.

Me parecía importante que la narración nos cuestionara siempre qué es un libro, incluso desde la primera frase del mismo. Al comienzo, es el autor el que habla al lector.

Palacio Rojo: Deja de leer. Cierra el libro. Al llamarlo así, quizás exagero. Esto no es un libro. Incluyendo este aviso al principio, creo que actúo de buena fe.

(...)

Esto no es un libro porque está a medio escribir. Aún no tengo claro lo que pasa, ni a quién le pasa, ni el propósito de que ocurra lo que ocurra. Pero espero que tú me ayudes a completar la historia.

Más tarde, uno de los personajes comenta que una vez se le ocurrió una forma novedosa de escribir un libro.

Edmundo: Yo tenía una buena idea para un libro que fuera como una broma. Se me ocurrió pensando de qué están hechos los libros. Y es que los libros, y las películas también, son tiempo. Por ejemplo, la gente dice: este libro es una pérdida de tiempo, o he perdido dos horas de mi vida, tras ver una peli muy mala. Por eso me dije, el libro es el rato que el lector está leyendo. Entonces, para tener un libro perfecto, la historia que cuentas tendría que durar exactamente lo mismo que el tiempo que tardas en leerla.

(...)

Lo único que tienes que hacer es incluir sólo el diálogo entre los personajes. Así, el tiempo de lectura y el tiempo en el que transcurre la historia es idéntico.

Bernardo: Pero eso es teatro.

Edmundo: No, sería narración porque hay un narrador. Pero éste también habla, habla con el lector. Pero el lector no le responde, obviamente. Así que sería más un monólogo.

Esa es precisamente la estructura de *El primer libro*. Primero, el autor, Palacio Rojo, habla con el lector y le pide ayuda para completar una obra que aún no ha podido terminar. Para ello, lee el manuscrito, en cuya trama, los personajes hablan entre sí, es decir, es una novela completamente dialogada que respeta la unidad de tiempo y espacio. No hay elipsis para que el tiempo de la ficción coincida con el tiempo empleado por el lector en leer la obra. Esto coloca a *El primer libro* fuera de una fácil clasificación por género, ya que podría ser teatro pero no lo es, y podría ser una novela pero tampoco lo es. También se lleva al escrito a los límites entre Literatura y el Arte Conceptual que usa la escritura como forma de expresión. Por último, lo aleja de la estructura cerrada que suele tener lo literario. Al pedir la colaboración del lector se convierte en una obra abierta que ni siquiera está terminada.

El libro diario (2014)

En *El libro diario* se proponía al lector que rellenara unos epígrafes dispuestos como si fueran las entradas de un diario. Al principio, se anunciaba esta guía del usuario para aclarar las reglas del juego.

Para aprovechar las ventajas ofrecidas por este producto, tendrá que escribir casi tanto como leer. A partir de este momento, empezará a registrar su vida; obligará a tomar asiento a todas sus vivencias, pensamientos, frases y

máscaras personales.

Para que le sirva de guía, hemos incluido el ejemplo del autor Palacio Rojo, que ha prestado su vida para que sea sometida a los ejercicios de este Libro Diario. Una vez comprendidos los epígrafes de cada apartado, escribirá lo que se le pide. Cuando haya completado todo el libro, estará preparado para convertir cualquier episodio vivido en una historia. Recuerde que su vida es narración.

Se pretendía ayudar al lector a convertirse en un personaje con una historia. Al fabular, debemos responder a muchas preguntas sobre cada uno de los que intervienen en la trama, su personalidad, pensamiento y rasgos más sobresalientes, sobre los hechos que suceden, sobre cómo hablan. En este cuaderno de ejercicios, ponía como ejemplo a una versión ficticia de mi persona, una que firmaba como Palacio Rojo. Por tanto, seguía profundizando en la frontera de la obra abierta, la que convierte la creación más en una mezcla de libro de artista y artefacto literario.

Recuerdo que, en la versión en papel que imprimí, toda la cubierta del libro era lisa, de un color rojizo cercano al marrón, sin ninguna palabra escrita en ella, ni ilustración o fotografía. Era otro intento de no cumplir con lo esperado, de apelar al misterio. En el apartado en el que se debían escribir los argumentos del pensamiento del personaje, esa parte que servía de ejemplo de lo que pensaba Palacio Rojo, escribí sobre Inteligencia Artificial, sobre la Red y otros temas que proponían reflexiones en un mundo cada vez más centrado en la tecnología.

Pero sin duda, la IA tenía una intervención más directa en su realización. Por aquel entonces empezaban a popularizarse los chatbots, es decir, programas de conversación que aún estaban en fase de desarrollo. Lo que hice fue usar a estos software conversacionales para colaborar a la hora de poner en pie algunos de los ejemplos propuestos en cada epígrafe. Como su labor creativa estaba en una fase muy primitiva, sus respuestas caían en el absurdo o el hallazgo literario involuntario. Los nuevos programas que generan textos son más eficientes, incluso cuando les pides que sean absurdos, y por tanto, más

aburridos. En la parte dedicada a escribir los diálogos, incluí, editadas, algunas de mis interacciones con estas primitivas IA.

- ¿Hemos llegado ya?
- Nunca se llega a ningún sitio.

- ¿Se acabó?
- Sí, estamos acabados.

- ¿No te olvidas de alguien?
- No. ¿Es eso posible?

- Los mejores años de mi vida.
- Lo mejor de lo peor.

- Es información privada.
- Entonces no merece la pena saber de qué se trata.

- Nos hemos tenido que conformar contigo.
- Gracias, te lo agradezco.

- No vengas con nadie.
- ¿Con quién?

- ¿Se ha movido la tierra?
- No, he sido yo.

- ¿De verdad que sueno así?
- Sí, pero no te preocupes, nadie te escucha.

- No contestes.
- No preguntes.

- ¿Confías en mí?
- ¿Confías en que te dé una respuesta sincera?

- Adivínalo por ti mismo.
- Adivina si lo voy a hacer o no.

- Es por tu bien.
- Mi bien no es asunto tuyo.

- ¿Qué has hecho por mí últimamente?
- Mantener esta conversación.

- ¿En qué fallamos?
- En pensar que hemos fallado.

- Conmigo o sin mí.
- Sin decisiones como esa.

- ¡Por fin, estás aquí!
- No sabía que era tan importante el lugar en donde estás.

- ¿Cómo triunfar en el amor?
- El amor es un juego diseñado para que no haya un ganador.

El libro de las carcomas (2015)

Este libro tenía una estructura algo curiosa. Se organizaba a la manera de un supuesto currículo, colocando cuentos, ensayos y textos muy experimentales como si fueran hitos en la experiencia laboral del escritor Palacio Rojo.
En el cuento *Conoce a tu Llais*, incluido en El libro de las carcomas imaginaba a un programa que improvisaba relatos que respondían al entorno por donde se movía el usuario en ese momento.

Ahora nadie puede vivir sin ellos. Pero todavía puedo recordar los días en los que no había programa alguno que te contara historias para alegrarte un día aburrido hasta convertirlo en una aventura épica o romántica, o ambas a la vez. El caso es que, la versión que me descargué, Llais, como todas las versiones beta, como casi todos los seres humanos, nunca funcionó demasiado bien. Las historias que me contaba para entretenerme no tenían ni pies ni cabeza. No, eso no es del todo cierto. Algunas tenían pies y otras, cabeza. Pero, o eran demasiado originales, o demasiado poco originales, como para que sonaran a buena ficción.

Como base de este relato tomé un largo texto generado al azar parecidos a los Loren Ipsum, es decir, a esos rellenos textuales usados por diseñadores web para maquetar páginas. Ya aparecían los primeros software que generaban textos. Uno de ellos era Pyprose, también conocido por Prose, escrito en código Python y desarrollado por Charles O. Hartman desde 1996. La herramienta admitía que le sugirieras una lista de términos a incluir en un pequeño diccionario, que en realidad era un documento con un listado de palabras. El resultado seguía siendo bastante incongruente, ya que lo que aparecía en pantalla era guiado por completo por el azar, aunque las frases eran correctas gramaticalmente. Esto provocaba algunos conceptos muy originales. Propuse al software un listado de palabras que suelen aparecer en cualquier relato de ciencia ficción.
De entre el sin sentido resultante, logré inspirarme para imaginar la trama y los personajes que se incluyen en el cuento. Como se supone que un programa de inteligencia artificial era el que escribía el relato en última instancia, quería darle un toque extraño que indicara que algo no marchaba como debería. Pues la narración tenía un esquema circular en el que se acababa con dando pie a la primera frase de la misma.

-Escucha, haré que vivas para siempre. Dame tu permiso y esta aventura será grabada en los archivos del programa. Imagina, millones de personas volverán

a vivir este día, una y otra vez. Seremos los protagonistas de una historia. Una muy corta, si quieres. Pero, para ello, necesito grabar tu punto de vista, y así completar la perspectiva. Cuéntame.
-De acuerdo. Pero lo malo es que seguro que llenarás la historia de personajes y situaciones absurdas... ¿Por dónde empiezo?
-Describe la primera vez que me viste, la primera vez que viste a una voz cobrar vida.

En *El canto central del mundo* imaginaba un experimento por el cual se podría modificar los sentidos.

Modifiqué mis sentidos gracias a la conexión de la corriente eléctrica y mi cerebro. Escribí la experiencia en un cuento y unas instrucciones, para que los demás vean el resultado de mi ejemplo.

Como inspiración, reuní todos los verbos y sustantivos relacionados con los sentidos humanos –por ejemplo, "oler", "olor" – y los barajé al azar usando un programa de edición textual. El texto resultante me ayudó a imaginar cómo modificar la manera que sentimos habitualmente.

Cogí un lápiz y un papel en blanco. Puse la mano sobre la hoja, hasta que dejé una huella parecida a la que haría tu mano en la nieve. Los dedos se hundieron un poco en lo blanco. Al trazar un dibujo en él, el lápiz comenzó a propagar un aullido, como una bocina que transformara la línea en una especie de silbido. A pesar de ello, seguí haciéndolo. Al fin comprendí que el garabato era una clave musical que establecía el tono de la realidad que le servía de modelo. Para conocer el centro dominante alrededor del cual giraba una figura o un paisaje, sus armonías, sólo tenía que dibujarlo. Así sabría su tonalidad oculta. El jarrón estaba en do menor. Tuve que dejar el lápiz cuando me di cuenta de que el dibujo se extendía hasta la mano que dibujaba. Ambas eran parte de la misma ilustración.

Tras el cuento, incluí las conclusiones sacadas tras mi experiencia ficticia en la que modificaba mis sentidos. No solo lo hice en la página.

Al llegar a casa, inscribí estas instrucciones en un disco de vinilo. Sólo son legibles al trasluz.

No eches de menos a tus antiguos amos, los sentidos.

Tampoco temas el nuevo sentir libre.

No has de sentir desde el centro. Siempre percibirás el mundo en el límite.

Mide con otra geometría, la del desastre y los errores de cálculo.

(...)

Todas las conclusiones también las marqué con la punta de una cuchilla en un viejo vinilo. Las letras, como anunciaba, son más visibles al mover el disco ante tus ojos, es decir, seguía jugando con la mezcla de los sentidos. También combinaba la letra con el sonido de manera extraña al escribir sobre la negra superficie. Por último, buscaba salirme del ámbito del libro convencional y añadir un elemento que se acercaba al arte conceptual.

Vos, inocencia (2015)

Rafael de Cózar fue uno de los pocos creadores con los que me identifiqué. Este miembro fundador del moviendo vanguardista Marejada se dedicó a la poesía, a la pintura, al collage fotográfico. Nos encontramos un par de veces en una cafetería que ya no existe frente al Rectorado de la Universidad de Sevilla. Me dio una copia de su tratado sobre poesía visual, un logro que aún tiene que encontrar un reconocimiento más justo. Sentía una hermandad en sus intentos por escribir de otra forma, ya fuera encima de un cuadro o una foto, uniendo las palabras en libertad. Su interés por una literatura que se acercaba a los límites de otras artes, como las visuales, no era compartido por muchos. Los caligramas, los cubos mágicos y demás ingenios que pintan la

página con palabras no tienen la estimación de la mayoría de lectores ni de los críticos.
Él me dijo algo que me serviría para intentar otra poesía. Un método sencillo para innovar consiste en unir una palabra muy presente en los poemas, como por ejemplo la luna, con otro concepto que fuera moderno y poco usual, digamos la luz eléctrica. Así, uno podría escribir "la luz eléctrica de la luna" y tendría un pie en la tradición y otro en la modernidad, mucho mejor que posarse en un lado por completo tradicional o en el extremo de lo ajeno a la poética.
En el poema *Vos, inocencia*, título que era un anagrama de *invocaciones*, usé milenarios cantos a los dioses de varias literaturas, entre ellas la céltica, la griega o la romana, y los uní con varios conceptos tecnológicos, en una especie de collage de imágenes y pensamientos gracias a un generador de textos capaz de combinar al azar los ítems de varias listas.
Para que el resultado no fuera un simple poema lleno de versículos, me inventé un propósito de estas invocaciones. Al principio, proponía escribir los versos en un sobre en el que, después, meter el teléfono móvil. Cuando uno sintiera la tentación de coger el aparato, solo tendría que leer esos versos para que un poder divino le ayudara a resistir esa pulsión de evasión. Si uno lo lograba, se suponía que una vez pasado el tiempo necesario, abriría el sobre y tomaría el teléfono en sus manos, pero ahora reinaría sobre el aparato, no sería más un esclavo de la tecnología. Esperemos que ese sea el destino final de todos nosotros.

Los mensajes de WAIF (Fotolibro, 2020)

Los Mensajes de WAIF es un fotolibro que combina las pequeñas instantáneas de la cámara Fuji Instax con la poesía para plantear un juego con el lector, en el que se plantea que la correspondencia entre imágenes y las palabras o conceptos pueden ser arbitrarios, según la sensibilidad de cada uno.

Sinopsis: Nuestro agente infiltrado Conrado ha interceptado varias pequeñas instantáneas tomadas por la sospechosa Cecilia con su cámara Fujifilm Instax

Mini 9. No sabemos qué pueden significar. Como pistas, contamos con los textos cortos que la disidente ha copiado en pequeños papeles, posits y cartulinas. Usted deberá elegir cuál de ellos puede ser ilustrado con la imagen correspondiente.

La vida sentida (proyecto fotográfico 2021-actualidad)

La vida sentida es un proyecto fotográfico que cuenta mi viaje vital desde lo interior, lo mental, hacia fuera, a la naturaleza. Para ello, uso todo tipo de formatos: la fotografía digital, la "analógica" y la instantánea. También aprovecha gran variedad de estilos, desde lo experimental y simbólico a lo documental, del blanco y negro al color.
En una parte del mismo, tomo como base una secuencia que está libre de derechos y que se puede usar como material de stock. En el vídeo, un ciervo se mueve de forma brusca. Lo que hago es fotografiar con una cámara de fotos *analógica* lo que aparece en pantalla. Gracias a la velocidad de obturación, quiero apresar esa vida en movimiento a través de una foto *movida*. La imagen fija distorsionada no logra transmitir el golpe emocional de la libertad de movimientos del animal. Las fotografías las revelé siguiendo un proceso cruzado que alteraba aún más los colores, dándole un toque lo más alejado al documento fiel de una naturaleza capturada de forma artificial.
Mas tarde, escribí en un cuaderno en blanco y varias láminas con una escritura de mi invención que recuerda, quizás, a los pictogramas de la lengua china. Quemé todo lo que escribí mientras fotografiaba cómo ardían los caracteres. Gracias a la doble exposición, las llamas parecen no tocar el papel mientras lo consumen todo. Por un momento, lo escrito parecía vivo dentro del fuego. Se transformaba antes de su destrucción. Incluso las llamas parecían trazar ardientes signos de puntuación. Elegí convertir un libro manuscrito en unas cuántas fotografías que atestiguaban su destrucción para escapar de la forma más habitual de presentar una obra como esta.